

ОПЫТ ПРИМЕНЕНИЯ АКТИВНЫХ МЕТОДОВ ОБУЧЕНИЯ НА ЗАНЯТИЯХ СО СТУДЕНТАМИ ПО ОСНОВНОМУ КУРСУ «ПСИХОЛОГИЯ И ПЕДАГОГИКА»

Скворцова Ю.В., Барабошин А.Т.

Ярославская государственная медицинская академия, Россия

Большое внимание в педагогике и психологии уделяется мотивационному аспекту учебной деятельности. Практически все исследователи, занимающиеся проблемами обучения, прежде всего, обращаются к изучению отношения студентов к учению как одному из факторов учебного процесса. Не меньшее внимание уделяется развитию познавательных процессов у учащихся, формированию активности и самостоятельности интеллектуальной деятельности, развитию творчества в учебной деятельности. Представленные в современной педагогической и психологической литературе новые подходы к организации учебного процесса, предусматривающие нетрадиционные технологии обучения, направлены главным образом на активизацию деятельности учащихся, что способствует не только интеллектуальному

развитию, но и развитию других сфер (мотивационной, волевой, сферы саморегуляции и т.д.).

Организованная нами викторина «Брейн-ринг» была направлена на самостоятельный разбор темы «Ощущение. Восприятие. Внимание. Память». В игре участвовали 8 групп студентов 2 курса лечебного факультета (4 группы в первой игре и 4 – во второй).

Подготовка к игре осуществлялась следующим образом. За неделю до ее проведения студенты получили задание подготовить по 10 вопросов от группы и заранее сдать их преподавателю для последующего отбора, - так создавался банк вопросов. Вопросы должны были соответствовать ряду требований: 1) ответы на них не должны быть очевидными или, наоборот, аморфными, многозначными, 2) желательно, чтобы вопросы содержали ситуации, применимые к жизни и практической деятельности, - что необходимо для приобретения не только теоретических знаний, но и возможности их переноса в условия реальной жизни. Некоторые группы не ограничились десятью вопросами и сдали по 13-17 вопросов, причем большая часть их прозвучала в ходе игры (что доставило студентам немало удовольствия).

Содержание вопросов, предложенных студентами, в основном можно распределить по трем категориям:

1. Назвать понятие по приведенному определению или, наоборот, дать определение указанному понятию: «Часто больной человек, имеющий высокую температуру, пребывает в состоянии бреда, в результате чего у него происходит болезненное усиление памяти, ее обострение с наплывами образных воспоминаний, ярких чувственно-конкретных представлений. Как называется такое состояние?». Интересно, что для определения психологических терминов студенты обращались к физиологии и анатомии: «Какое понятие в физиологии соответствует вниманию?»; «Зашифрованное понятие является отражением аналитико-синтетических процессов интегративной деятельности медиально-базальных отделов фронтальной доли головного мозга, а также древней коры, лимбической области коры и связанных с ним структур каудального ядра».

2. Сравнить теоретические понятия и объяснить суть их различия: «В чем различие воспроизведения и узнавания как процессов памяти?».

3. Дать объяснение приведенному в вопросе примеру: «При частом прослушивании одной и той же музыкальной записи начинает казаться, что музыкальное произведение короче по времени звучания, чем это ощущалось при первом знакомстве с ним. С чем это связано?»; «Экспериментом установлено, что люди, находясь в помещении с синим колоритом, чувствуют себя зябко. Какой вид взаимодействия ощущений имеет здесь место?».

Иногда встречались такие вопросы, которые, с одной стороны, в силу ряда причин было бы неуместно задавать в ходе игры, но, другой стороны, хотелось бы озвучить их в студенческой среде. Поэтому ряд вопросов зачитывался студентам уже после игры, и ответы студентов не оценивались. Например: «У одного мудреца спросили, где он научился совершенному владению вниманием. Что тот ответил? – У кошки, ждущей мышь возле норки»; «В чем парадокс быстрого сна? – С одной стороны, это глубокий сон, с другой – активная деятельность».

Вторым этапом в организации игры было оглашение и совместное принятие правил ее проведения:

- Одновременно в игре участвуют 2 команды. В игре – 3 раунда. В каждом раунде команды получают вопрос и обсуждают варианты ответов. Как только команда готова дать свой ответ, она определенным сигналом дает об этом знать. Максимальное время обсуждения – одна минута. За победу на каждом раунде команде присваивается одно очко. Если очко не разыгрывается (ни одна из команд не дала правильного ответа на вопрос), то очко переходит в следующий раунд, а правильный ответ не сообщается и вопрос будет вновь задан аудитории (до получения правильного ответа); исключение: вопрос не задается, если в игру вступает команда, предложившая этот вопрос. В конце игры даются правильные ответы на вопросы, с которыми команды не справились.

- Был выработан сигнал оповещения об ответе группы (в плане заметок на будущее: желательно, чтобы каждая группа еще и прорепетировала хотя бы по разу свой сигнал до начала игры для придания ему четкости);

- В каждой команде выбраны «хранители времени», отвечающие за отсчет минуты обсуждения, и дающие сигнал о ее окончании. Хранители времени выполняли свою функцию, только если их команда не принимала участие в текущей игре. Таким образом, в каждой игре за временем одновременно и независимо друг от друга следили 2 человека;

- Функция ответа никому не делегируется: отвечает тот игрок, который знает (или предполагает, что знает) ответ на вопрос. Таким образом, становится ясным уровень подготовленности групп к занятию.

После проведения игры студенты анонимно, в письменной форме дали обратную связь, - надо было обозначить понравившиеся и не понравившиеся моменты. К основным недостаткам студенты отнесли возникновение конфликтных ситуаций из-за спорных вопросов и «выяснение личной неприязни среди игроков»; «Жара в помещении»; один из студентов написал о «сомнительной пользе в получении соответствующего объема знаний (но те вопросы, что звучали, действи-

тельно запомнились хорошо)». Среди достоинств чаще всего указывались азарт, интересные вопросы, дух соревнования, развитие навыков общения, сплочение команды – группы, «Приятно видеть, как другие команды обсуждают наши вопросы», а также многочисленные просьбы продолжать проводить занятия в такой же форме. Звучали мнения, что в игровой форме материал усваивается лучше, т.к. «в процессе подготовки студент знакомится с темой, а в процессе игры материал повторяется, дополняясь новыми сведениями», «Не просто зубрим, а копаем в глубину», «Что-то новое удалось узнать именно благодаря тому, что на пару вопросов никто не смог ответить, и мы весь урок думали, а как же надо на самом деле. Хорошо, что в конце игры нам сообщили правильные ответы». Был и отзыв подобного содержания: «Такая форма обучения заинтересовывает студентов. Я даже в первый раз подготовился к психологии перед брейн-рингом».

Одна из сложностей организации этого мероприятия заключалась в том, что в оригинальной игре игроки сами выбирали себе соперников. В нашем случае эта стратегия проведения игры оказалась неудобной и вызвала неоднократные замечания в отзывах студентов: разные команды играли разное количество игр, поэтому шансы набрать очки были неравноценны. Сами ребята предложили принять к сведению футбольную систему: каждая команда играет с каждой в 1 или 2 круга.

В целом, проводя подобные мероприятия, можно ожидать от студентов всплеска активности, повышения интереса к самому занятию, более серьезного уровня подготовленности. Важным преимуществом этой игры является стимуляция развития мышления студентов, приучение их к работе в условиях цейтнота, возникающего при ограничении времени ответов на вопросы одной минутой. Тем не менее, следует помнить и о некоторых ограничениях и сложностях подобных мероприятий: для пассивных студентов остается возможность «отсидеться», не принимая активного участия в игре. Знания в ходе игры не объединяются в систему, а остаются разрозненными, бессвязными, что требует возвращения к изучаемой теме после игры и систематизации всей полученной информации.

На кафедре практикуются и другие формы применения активных методов в обучении.

Например, студентам 2 курса было предложено выполнить творческую работу по анализу проявлений темперамента и характера известной (реальной, литературной) творческой личности. Понимая условность разделения внешних проявлений (поведения) человека на особенности темперамента и характера, постараться провести эту границу. В последующем студенты обсудили работы: насколько выбран-

ные характеристики поведения соответствуют понятиям «темперамент» и «характер».

Другая форма работы по данной теме состояла в задании студентам, проявить себя в игровой ситуации как личность того или иного типа акцентуированного характера.

Студентам 2 курса педиатрического факультета было предложено методом мозгового штурма выбрать темы для сообщения по теме «Семья и здоровье». Из предложенных 21 темы выбраны 6 тем, студенты разделились на подгруппы по числу этих тем. В подгруппе каждый студент готовил один из частных вопросов темы. В последующем были заслушаны доклады по выбранной теме, и проводилась дискуссия по следующим темам: «Брак: психологические проблемы», «Развод: «за» и «против», «Беременность: желанный и нежеланный ребенок», «Семья с детьми с ограниченными возможностями», «Интимные отношения в семье», «Национальная (?) толерантность и семья».

На практических занятиях по теме «Психология общения» на всех факультетах разыгрываются конкретные ситуации: общение в семье, общение с преподавателями, общение с пациентами, общение с больным ребенком и его родителями. Отрабатываются навыки установления контакта, присоединения к пациенту, ведения беседы. По теме «Конфликты в работе врача» через теорию транзактного анализа отрабатываются техники поведения в конфликте.